

ASWARIA

PT. 2

ARBEITEN MIT STEREOTYPEN UND KLISCHEES

Die unglaublichen
Abenteuer
des Lord Levore

WIE DIE GESCHICHTE ZUR KARTE FAND

Die größte Hürde an einem Projekt, welches sich über einen langen Zeitraum zieht, ist dieses wieder aufzunehmen und weiter auszuarbeiten. Nachdem ich das erste Heft zu Aswaria fertiggestellt hatte, war nicht klar, ob oder wann ich an der Welt weiterarbeiten könnte. Eine Möglichkeit die Welt weiter auszubauen, war die Inhalte anderer Projekte in Aswaria einfließen zu lassen und sie zu nutzen, um die Welt zu erweitern. Die größte Hürde in diesem Semester war die bereits vorhandenen Elemente mit den in meinen Vorlesungen behandelten Inhalten zusammenzubringen. Ohne es zu wollen arbeitete ich mit Klischees und Stereotypen, welche ich mir bereits für die Welt zurechtgelegt hatte. Und seltsamer Weise wurde genau das zum Leitmotiv für meine Arbeiten.

Anfangs tat ich mir schwer die von mir erarbeiteten Elemente mit den Inhalten der Vorlesungen zu vereinen. Die Sache, welche mir am meisten half dieses Problem zu erkennen und zu beheben, war Experimentieren und Konzeptionieren. Manchmal ist es hilfreich einfach loszuarbeiten und im Nachhinein zu analysieren - was funktioniert und was nicht? Um die Inhalte der beiden Projekte mehr miteinander zu verknüpfen, orientierte ich mich an einem in den Vorlesungen behandelten Text, welcher sich mit der Brutalität des Kolonialismus auseinandersetzt. Die Grundlage für die

Karte ist der Text „Herz der Finsternis“ und die Interpretation dessen in „Apocalypse now“. Indem ich die bereits bestehenden Storyelemente aus der Erzählung nutzte schaffte ich es Ressourcen freizuschaukeln, welche ich für die Gestaltung der Karte und der Kontextualisierung benötigte.

Die Idee war es, eine Karte zu erschaffen, welche sowohl durch die gezeigten Elemente wie auch durch den Kontext, in welchem die Karte steht, über die Welt, welche sie darstellt und die Personen, welche sie erschaffen haben, erzählt.

Die Grundlage der fiktiven Welt, in welcher sich die Karte befindet, ist, dass jede Idee auf Grundlage eines bereits erlebten Ereignisses beruht. Daher kam es mir auch gelegen, dass ich unbewusst bereits mit mir bekannten Elementen und Stereotypen arbeitete. Ich denke, das Wichtigste hier ist, dass man sich der Stereotype bewusst wird und diese kontrolliert. So ist es möglich mit ihnen zu arbeiten ohne ausschließlich bereits existierende Strukturen zu reproduzieren. Gerade bei der Arbeit mit Inhalten wie Kolonialismus und Rassismus spielt dies eine tragende Rolle. Eine weitere Schwierigkeit war es, eine Balance aus wieder erkennbaren Elementen und Neuen zu schaffen. Die Karte soll nicht langweilig wirken und gleichzeitig mit Elementen arbeiten, welche bereits bekannt waren. Weiterhin ist eine Hürde mit

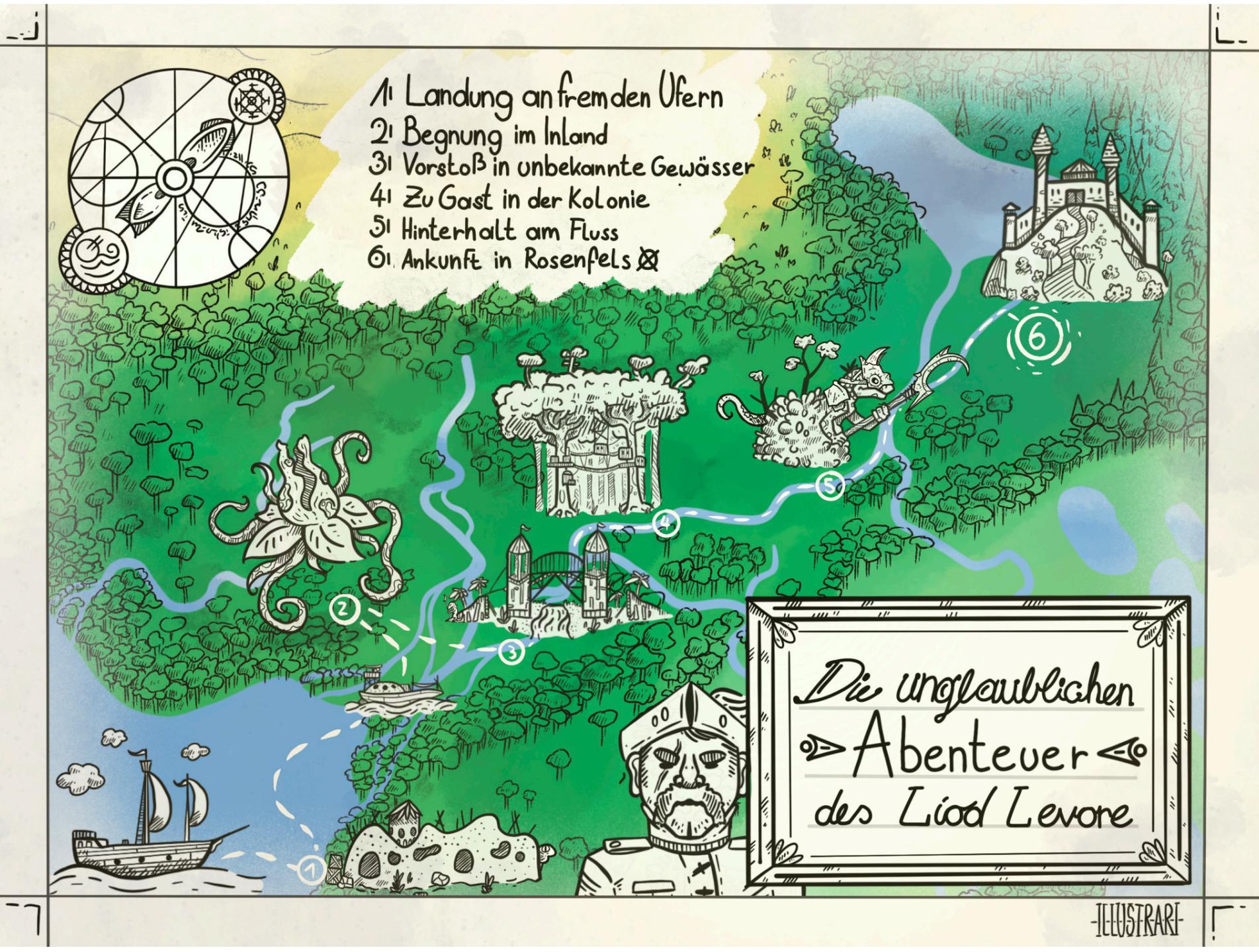
Stereotypen zu arbeiten, ohne negatives Verhalten zu reproduzieren. Ob ich das am Ende geschafft habe, wird jeder für sich beurteilen müssen. Sicherlich gibt es Dinge, welche ich übersehen habe.

INHALT DER KARTE:
Auf der Karte selbst sind verschiedene Schlüsselereignisse aus „Apocalypse now“ und Herz der Finsternis zu sehen. Sie wurden in eine fiktive Welt übertragen, um zu verdeutlichen, dass die einzelnen Storyelemente voneinander getrennt existieren können und auch außerhalb des Kontextes, in welchem sie ursprünglich angewendet werden, funktionieren können. Auch wenn das Setting an die Vorlage anlehnt, ist es weit genug davon abgegrenzt, um dieses Prinzip zu verdeutlichen. Die einzelnen Stationen sind durch Illustrationen, welche die Karte schmücken, dargestellt. Auch hier habe ich versucht, sie bekannt genug zu machen, dass es den Beobachtern möglich ist, die Verbindungen zu ihren Gegenpolen aus „Apocalypse now“ herzustellen, und trotzdem genug Neues vorkommt, um sie zu entfremden und interessant zu machen.

DER KONTEXT DER KARTE:
Die Art, wie die Karte präsentiert wird, gibt auch Informationen über die Welt weiter. Die Darstellung der Karte ist eine bewusste Mischung aus Buchillustration und spätmittelalterlicher Karte. Der Aspekt der Buchillustration hilft zu verstehen, dass es sich hier um eine

Geschichte handelt. Es wird wieder bewusst ein Stereotyp verwendet, um diese Interpretation zu erleichtern. Es soll deutlich werden, aus welcher Perspektive die Ereignisse dargestellt werden. Der Abenteurer, welcher sich auf den Weg durch ein fremdes Land macht, erzählt durch diese Darstellung von den Strapazen der Reise. Wenn man sich bewusst wird, aus welcher Sicht die Ereignisse dargestellt werden, ist man auch in der Lage die Stereotypen und die Inszenierung anders zu analysieren und zu beurteilen. Die Karte besitzt eine gewisse Patina, welche auf das Alter der Karte hinweist. Das ist ein Hinweis dafür, dass die Ereignisse und die Nacherzählung in der Vergangenheit liegen. Wie weit in der Vergangenheit kann der Beobachter für sich entscheiden.

WAS BEDEUTET DIE KARTE FÜR MICH?
Ich denke das Schöne an der Karte ist, dass je nachdem wer sie sieht, jeder eine eigene Version der Geschichte sieht. Wenn die beobachtende Person ihr Wissen aus Fantasyliteratur bezieht, kann die Karte einfach ein interessantes Werk sein, dass eine Geschichte in einer mehr oder weniger bekannten Welt erzählt. Je nachdem wie viel politisches Wissen die beobachtende Person besitzt und wie gebildet sie im Bereich des Kolonialismus und der Reproduktion von Stereotypen ist, kann sie ganz andere Elemente erkennen und die Karte anders analysieren.



1. ERSTELLEN EINES PROTOTYPEN

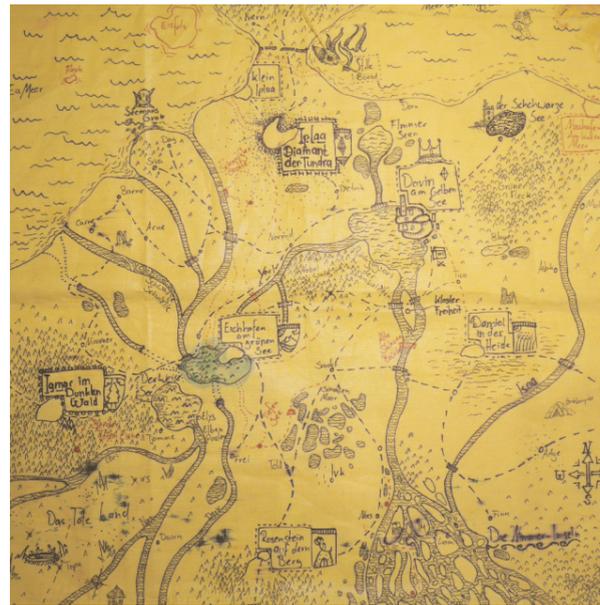
Im ersten Schritt habe ich versucht herauszufinden, wie ich verschiedene erzählerische Elemente in einer Karte umsetzen kann. Hier habe ich auch die Arbeitsweise entwickelt, welche in der finalen Karte zur Anwendung gekommen ist. Aber das Wichtigste war, zu klären, wie sich die verschiedenen Elemente auf den Beobachter auswirken.

- Wie werden die Symbole gedeutet?
- Was wird als wichtig empfunden?
- Wie wird die Landschaft gelesen?



Erster Prototyp einer Karte zur Vermittlung einer Geschichte

Interessant ist, dass sich viele Elemente, welche ich in diesem Versuch verwende bereits in der ersten Karte Hswarias zu finden sind. Unterbewusst scheine ich hier ähnliche Prioritäten zu setzen. Die Frage, die ich mir hier stelle, ist, ob es sinnvoll ist bewusst gegen diese „Reflexe“ anzugehen oder sie zu verwenden und in meine Arbeit einfließen zu lassen.

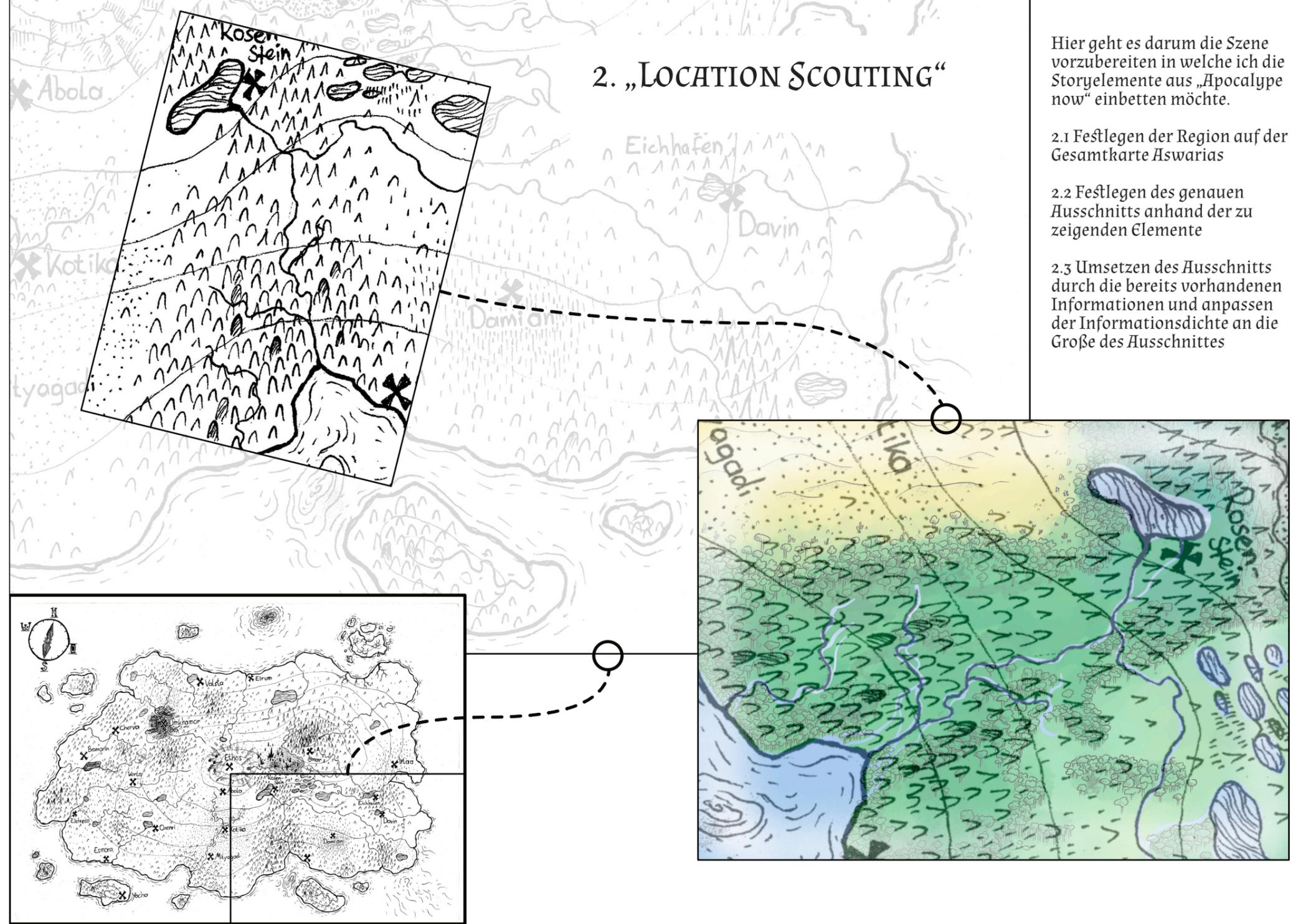


Originalkarte der Flusslande

2. „LOCATION SCOUTING“

Hier geht es darum die Szene vorzubereiten in welche ich die Storyelemente aus „Apocalypse now“ einbetten möchte.

- 2.1 Festlegen der Region auf der Gesamtkarte Hswarias
- 2.2 Festlegen des genauen Ausschnitts anhand der zu zeigenden Elemente
- 2.3 Umsetzen des Ausschnitts durch die bereits vorhandenen Informationen und anpassen der Informationsdichte an die Größe des Ausschnittes



3. EBENEN DER KARTE



Einordnung innerhalb einer fiktiven Welt / fiktiver Kontext.



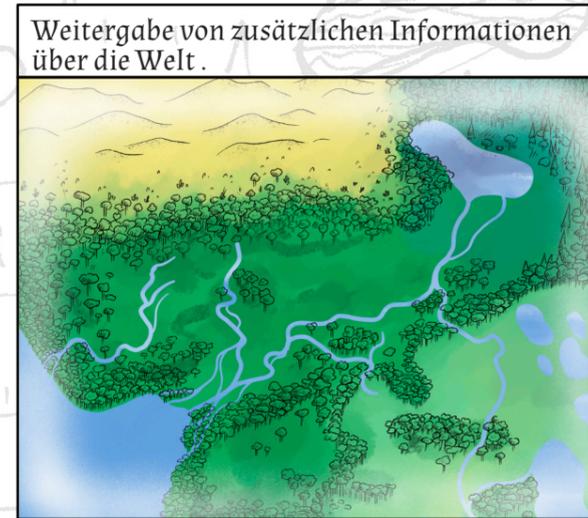
Weitergabe von zusätzlichen Informationen über die Welt.



Einsetzen der Narrative in die vorbereitete Szene.



Kontextualisieren der Szene und Einsetzen des Charakters des Beobachters.

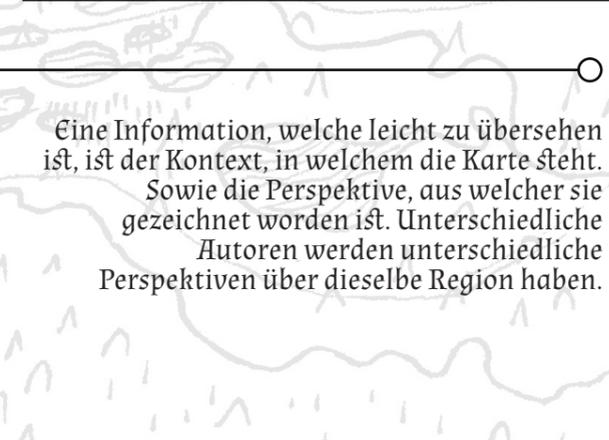


Durch die veränderte Perspektive der Karte ist es möglich Informationen in einem neuen Detailgrad darzustellen. Durch das Beobachten dieser Karte können weitere Rückschlüsse auf die Gesamtkarte gezogen werden.



Einsetzen der Narrative in die vorbereitete Szene.

Durch die (auf der Karte) dargestellten Elemente ist es möglich mehr über die gewählte Landschaft und die dort ansässige Kultur zu erzählen. In diesem Fall gibt es eine bereits bestehende Narrative, welche zusätzlich kommuniziert wird.



Eine Information, welche leicht zu übersehen ist, ist der Kontext, in welchem die Karte steht. Sowie die Perspektive, aus welcher sie gezeichnet worden ist. Unterschiedliche Autoren werden unterschiedliche Perspektiven über dieselbe Region haben.



Illustration des Stereotypen Kolonisten, und Protagonist der Karte

Kontextualisieren der Szene und Einsetzen des Charakters des Beobachters.

Sommersemester 2020 - Merz-Akademie - Theorieprojekt

Illustrationen, Layout und Text: Heinrich Hammann

Lektorat: Katrin Penzenstadler